



①9 BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENTAMT

⑫ **Offenlegungsschrift**
⑩ **DE 196 40 860 A 1**

⑤ Int. Cl.⁶:
G 07 F 17/34
H 04 L 12/16

⑲ Aktenzeichen: 196 40 860.1
⑳ Anmeldetag: 3. 10. 96
㉑ Offenlegungstag: 16. 4. 98

DE 196 40 860 A 1

⑦1 Anmelder:
Rahe, Ernst-Wilhelm, 32609 Hüllhorst, DE

⑦2 Erfinder:
gleich Anmelder

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

⑤4 Verfahren und Einrichtung zum Anschluß eines Automaten spielgerätes an elektronische Datennetze

DE 196 40 860 A 1

- Leerseite -

THIS PAGE BLANK (USPTO)

Die Erfindung geht von der Nutzung der neuen multimedialen Möglichkeiten aus, womit nahezu zeitgleich Daten und Informationen national oder weltweit übermittelt werden können. 5

Mit Hilfe z. B. des Internets bzw. mit den Chat-Bereichen einzelner Online-Provider ist es möglich, Daten (z. B. die erreichte Punktzahl in einem Automatenenspiel) direkt vom Spielgerät in ein Kommunikationsnetz einzuspeisen, das zur gleichen Zeit von allen Spielstätten aus einzusehen und zu nutzen ist. 10

Über einen Großbildschirm können die internationalen Spielstände für alle Mitspieler sichtbar dargestellt werden.

Die technischen Möglichkeiten sind in Einzel-Elementen bereits vorhanden (s. **Abb. 1**): 15

1. Einheitliche Spielgeräte mit einheitlichen Regeln und gleicher Punktvergabe
2. EDV-Anlage mit Internet-Zugang bzw. mit Zugang zu einem Provider mit eigenen Chat-Bereichen oder zu eigenen Datennetzen 20
3. Großbildschirm
4. Telekommunikationszugang 25

Zu entwickeln ist noch:

1. Schnittstellen zwischen den Spielgeräten und der EDV-Anlage
2. Software für die Auswertung und Präsentation der Ergebnisse 30
3. Spielregeln für kontinuierliche und zeitlich begrenzte Wettbewerbe

Die einzelnen Spielstätten können dann international oder national vernetzt werden und ein gemeinsamer "Spielspaß im Netz" wäre dann möglich (s. **Abb. 2**). 35

Durch die Umsetzung dieser Innovation ist für ein wirklich neues Angebot für Spielwettbewerbe: 40

- Eine neue Spielidee entsteht, die die technischen Möglichkeiten der Multimedia-Technik nutzt und positive Imageeffekte haben wird.
- Automatenspiele gewinnen an sportlichem Charakter durch den direkten, zeitgleichen und nationalen bzw. internationalen Ergebnisaustausch. 45
- Es werden Spielclubs mit zufälligen oder kontinuierlichen Spielerkonstellationen entstehen.
- Eine spezielle "Clubkultur" mit allen wirtschaftlichen und kommunikativen Effekten könnte entwickelt und präsentiert werden. 50
- Privathaushalte mit Internet-Anschluß können durch Einsicht in die aktuellen Spielstände den Wettbewerb passiv begleiten und werden animiert, durch den Besuch einer Spielstätte aktiv mitzuwirken (s. **Abb. 2**). 55
- Spezielle Events, die mit attraktiven Preisen ausgestattet werden, könnten die Attraktivität dieses Angebotes steigern. 60

Patentansprüche

1. Anschluß eines Automatenspielgerätes an elektronische Datennetze, dadurch gekennzeichnet, daß ein geeignetes Verfahren bzw. eine entsprechende Einrichtung den Zugang zu elektronischen Datennetzen ermöglicht. 65
2. Anschluß nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet,

net, daß eine elektronische Schnittstelle am Spielgerät den Zugang ermöglicht.

3. Anschluß nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß eine Induktionseinrichtung am Spielgerät den Zugang ermöglicht.

4. Anschluß nach Anspruch 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß der Zugang an interne Datennetze erfolgt.

5. Anschluß nach Anspruch 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß der Zugang an öffentlich zugängliche Datennetze (z. B. Internet) erfolgt.

6. Anschluß nach Anspruch 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß der Zugang an Netze von Online-Diensten erfolgt.

7. Anschluß nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß eine entsprechende Software eingesetzt wird.

Hierzu 1 Seite(n) Zeichnungen

Abb.: 1 Konfigurationsbeispiel einer Spielstätte

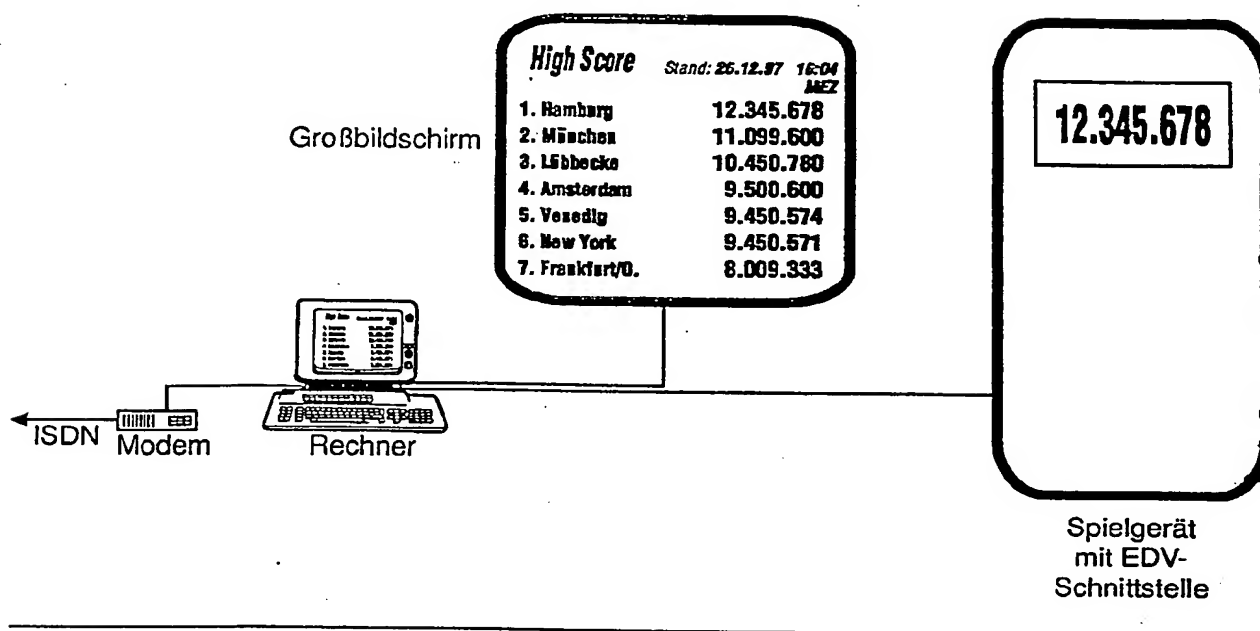


Abb.: 2 Funktionsbeispiel von Automatenspielen im Datennetz

